

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Dewasa ini, dunia pendidikan dituntut untuk menghasilkan pelajar unggulan yang mampu bersaing di zaman moderen ini, sehingga siswa dituntut untuk memiliki ilmu pengetahuan dan ketrampilan yang di atas rata-rata. Kedua aspek tersebut harus dimiliki siswa sehingga mampu bertahan dalam persaingan. Pada dasarnya keberhasilan dari suatu pembelajaran ditentukan oleh hubungan antara pendidik dan peserta didik. Banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan hubungan antara pendidik dan peserta didik. Salah satu faktornya yaitu media pembelajaran yang digunakan oleh guru matematika.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali (Yusuf hadi Miarso, 2004). Yudhi Munadi (2008 : 7-8) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam keberhasilan suatu proses pembelajaran.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2001:2) mengatakan bahwa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Alasannya berkenaan dengan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yakni, (1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga akan lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai

tujuan pembelajaran lebih baik, (3) metode mengajar akan lebih bervariasi, (4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Berdasarkan dialog awal dengan guru matematika, siswa kelas X TKJ SMK Muhammadiyah 3 Surakarta merasa bosan dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru matematika di dalam kelas. Penyebab proses pembelajaran dirasa membosankan karena guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional. Hal tersebut menyebabkan kemampuan siswa belum bisa mencapai hasil maksimal.

Siswa menginginkan adanya suatu inovasi media pembelajaran, sehingga suasana kelas lebih menarik. Ada berbagai jenis media yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran. Seels dan Richey (dalam Azhar Arsyad, 2004) membagi media pembelajaran dalam empat kelompok, (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi *audio-visual*, (3) media hasil teknologi berbasis komputer, (4) media hasil teknologi gabungan. Media pembelajaran tersebut dirasa siswa sudah sangat sering digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, sedangkan siswa menginginkan suatu inovasi media pembelajaran yang lebih menarik. *Internet*, saat ini sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari para siswa. Sehingga, *internet* dapat menjadi inovasi media pembelajaran yaitu dengan penggunaan *e-learning*.

Darin E. Hartley (dalam Nuryadi, 2010) menyatakan bahwa *e-learning* adalah suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media *internet*, *intranet*, atau media jaringan komputer lain. Penggunaan *e-learning* sebagai media pembelajaran dapat digunakan sebagai solusi inovasi yang diharapkan siswa. Doni Septumarsa Ibrahim dan Siti Partini Suadirman (2014) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa ada pengaruh positif penggunaan *e-learning* terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa di SD Negeri Tahunan Yogyakarta. Tegar Pambuditama (2010) dalam penelitiannya

menyimpulkan bahwa dengan diberikannya media pembelajaran berbasis *e-Learning* terjadi peningkatan minat belajar matematika siswa. Achmad Buchori (2013) dalam penelitiannya mengenai keefektifan pembelajaran matematika berbasis *Contruktivist Learning Design (MICRULED)* berbantuan *e-Learning* pada mata kuliah matematika SMP, menyimpulkan bahwa pembelajaran matematika berbasis *MICRULED* berbantuan *e-Learning* efektif digunakan pada mata kuliah matematika SMP. Menurut Achmad Buchori, melalui pembelajaran matematika berbasis *MICRULED* berbantuan *e-Learning*, mempengaruhi ketrampilan proses terhadap prestasi belajar sebesar 55,6%.

Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya, peneliti memutuskan untuk menggunakan media pembelajaran *online (e-learning)* sebagai inovasi media pembelajaran yang diharapkan oleh siswa. Terdapat berbagai macam media *online* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran seperti, *blog, e-mail, facebook*, situs media sosial dan jejaring sosial lainnya. *Facebook* merupakan salah satu jenis media *online* yang dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

Penggunaan *facebook* sebagai media pembelajaran matematika pada siswa kelas X TKJ SMK Muhammadiyah 3 Surakarta juga didasari dengan fakta bahwa siswa laki-laki cenderung bermain daripada belajar. Harus ada media pembelajaran yang bisa membantu mereka dalam belajar namun tidak membuat mereka bosan. *Facebook* merupakan pilihan yang tepat karena dirasa sudah sangat familiar dengan kehidupan siswa dan siswa merasa nyaman dengan zona belajar mereka.

Menurut situs Merdeka edisi 20 september 2013, ada sekitar 65 juta pengguna *facebook* aktif di Indonesia, 33 juta pengguna aktif per harinya, 55 juta pengguna aktif yang memakai perangkat *mobile* dalam mengaksesnya per bulan dan sekitar 28 juta pengguna aktif yang memakai perangkat *mobile* per harinya. Melihat dari analisis lain yang ditampilkan oleh situs *SocialBakers*, pengguna *facebook* di Indonesia

didominasi oleh mereka-mereka yang berumur antara 18-24 tahun di posisi pertama dan 25-34 tahun di urutan kedua.

*Facebook* memiliki dampak negatif dan juga positif dikalangan remaja pelajar. Dampak negatif yang diakibatkan penggunaan *facebook* antara lain (1) membuat remaja dan pelajar menjadi malas belajar, (2) boros, karena remaja dan pelajar dapat menghabiskan uang dan waktu berjam-jam hanya untuk *online* dan bermain *game online* saja, dan (3) pertemuan *face to face* antar sesama anggota keluarga maupun dengan teman sebaya menjadi berkurang, sehingga kualitas *silaturahmi* menjadi berkurang dan timbul perasangka terabaikan.

Penggunaan *facebook* tidak hanya berdampak negatif saja, namun juga berdampak positif apabila kita dapat memaksimalkan potensi dari *facebook* tersebut. Menurut Ewolf Community (2012: 70), *facebook* merupakan situs jejaring sosial (*sosial networking*) atau disebut juga layanan jaringan sosial secara *online*, yang memungkinkan penggunanya saling berinteraksi dan berbagi di seluruh dunia. Oleh pembuat *facebook*, Mark Zuckerberg, *facebook* disebut sebagai kegunaan sosial yang menghubungkan relasi sesuai dengan kerjanya, pendidikan dengan lingkungannya.

Berdasarkan fungsi *facebook* diatas, maka *facebook* berpotensi besar untuk digunakan dalam dunia pendidikan dan pembelajaran khususnya untuk pelajaran matematika. (Edy Suryono, 2013: 3-4) Adapun fungsi *facebook* dalam dunia pendidikan dan pembelajaran antara lain:

1. *Facebook* dapat menambah wawasan peserta didik mengenai hal yang sedang diperbincangkan.
2. *Facebook* dapat membuat peserta didik lebih tanggap dan komunikatif pada lingkungan sekitarnya, maksudnya peserta didik dapat bertukar pikiran dan belajar dari perkataan orang lain, sehingga peserta didik akan lebih komunikatif pada teman sekitarnya.
3. Peserta didik dapat menambah teman baru maupun sahabat baru lewat dunia maya.

4. Peserta didik dapat menuliskan permasalahan yang dihadapi sehari-hari, sehingga tingkat stres yang dialami peserta didik akan berkurang dan membuat peserta didik dapat fokus dalam belajar.
5. Mempererat *silaturahmi*, peserta didik dapat menemukan kembali teman-teman yang dikenal di masa lalu sehingga *silaturahmi* dapat terjaga dengan baik.
6. Mengetahui potensi diri, dalam jejaring sosial *facebook* terdapat beragam kuis online yang bermanfaat untuk mengetahui siapa sebenarnya jati diri peserta didik tersebut. Namun peserta didik juga harus waspada, sebagian kuis yang terdapat dalam *facebook* mengandung unsur ramalan.
7. *Facebook* menjadi tempat media promosi buku pelajaran, sehingga peserta didik tidak kesulitan dalam mencari referensi buku pelajaran.
8. Sarana diskusi, dalam jejaring sosial *facebook* terdapat beragam grup komunitas sehingga peserta didik dapat bergabung dengan grup komunitas tersebut dan belajar serta berdiskusi di dalam grup komunitas tersebut.
9. Tempat curhat, terkadang peserta didik enggan untuk bercerita tentang masalah pribadinya kepada orang lain dengan alasan malu untuk berbicara *face to face* dengan temannya, namun melalui *facebook* peserta didik dapat dengan leluasa mencurahkan isi hatinya kepada temannya melalui *status* maupun pesan *facebook* kepada temannya, sehingga akan diperoleh suatu pemecahan masalah dari situasi yang dihadapi oleh peserta didik.

Berdasarkan manfaat *facebook* dalam dunia pendidikan tersebut dalam penelitian ini peneliti memfokuskan permasalahan pada “Bagaimana Respon Siswa Terhadap Penggunaan *Facebook* Sebagai Media Pembelajaran Matematika?”.

## **B. Rumusan Masalah**

Dari uraian diatas, diperoleh rumusan masalah yang akan digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana menggunakan *facebook* sebagai media pembelajaran matematika?
2. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan *facebook* sebagai media pembelajaran matematika?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengidentifikasi cara menggunakan *facebook* sebagai media pembelajaran matematika.
2. Mengidentifikasi respon siswa terhadap penggunaan *facebook* sebagai media pembelajaran matematika.

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat teoritis**

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran matematika.

### **2. Manfaat praktis**

Penelitian ini dapat berguna bagi siswa dan guru khususnya untuk:

- a. Membantu siswa dalam belajar dan memahami materi pembelajaran.
- b. Membantu guru dalam proses pembelajaran agar lebih praktis, sehingga dapat memperlancar proses pembelajaran.
- c. Membantu guru dalam memberikan media untuk menyampaikan berbagai materi pembelajaran matematika di luar jam pelajaran matematika.
- d. Menambah jam pelajaran di luar jam pelajaran sekolah, sehingga materi pembelajaran dapat dilaksanakan secara maksimal.

- e. Siswa dapat merasakan pengalaman langsung mengenai penggunaan *facebook* sebagai media pembelajaran matematika.

## **E. Definisi Istilah**

### **1. Facebook**

*Facebook* merupakan salah satu layanan jejaring sosial (*social networking*) yang memungkinkan penggunanya untuk membuat profil, melihat daftar pengguna yang tersedia, serta menambahkan teman untuk bergabung dalam situs tersebut. Jejaring sosial memungkinkan bagi para penggunanya untuk dapat berinteraksi secara lokal maupun interlokal sesuai dengan daftar pengguna yang ditambahkan ke dalam situs tersebut.

### **2. Pembelajaran Matematika**

Matematika berasal dari istilah Latin yaitu *Mathematica* yang awalnya mengambil istilah Yunani yaitu *Mathematike* yang berarti *relating to learning* yang berkaitan dan berhubungan dengan pengetahuan. Istilah Yunani tersebut mempunyai akar kata *Mathema* yang berarti pengkajian, pembelajaran, ilmu pengetahuan (*knowledge*) yang ruang lingkupnya menyempit, dan arti teknisnya menjadi pengkajian matematika.

Rostina Sundayana (2013 : 2) menyatakan bahwa Matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

### **3. Media Pembelajaran Matematika**

Suyono dan Hariyanto (2011: 8) Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan ketrampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian. Pembelajaran adalah proses dari belajar-mengajar, dimana proses tersebut dapat diperoleh dari pengalaman (*experience*)

sebagai pengajar alami (*nature teacher*) maupun melalui hasil penyaluran informasi dari suatu pihak ke pihak yang lain.

Alat yang digunakan untuk melakukan proses pembelajaran disebut media pembelajaran, media pembelajaran dapat berupa benda nyata maupun maya seperti *website*, *social networking*, dan lain sebagainya. Media pembelajaran Matematika merupakan suatu alat yang digunakan untuk melakukan proses belajar-mengajar segala hal yang berhubungan dengan pelajaran Matematika.

#### **4. Respon**

Respon berasal dari kata *response*, yang berarti balasan atau tanggapan (*reaction*). Respon adalah istilah yang digunakan oleh psikologi untuk menamakan reaksi terhadap rangsangan yang diterima oleh panca indra (Wikipedia : 2015).

Menurut Gulo (dalam Sandra Pratama Sutrisno, 2012) menyatakan bahwa respon adalah suatu reaksi atau jawaban yang bergantung pada stimulus atau merupakan hasil stimulus tersebut.